

MoodleScript: Design du langage

Le MoodleScript se veut un langage simple, concret, humain, pour demander à Moodle d'effectuer des opérations de réagencement métier dont les administrateurs et les ingénieurs pédagogiques ont besoin, dans le cadre d'actions massives d'industrialisation des services de la plate-forme.

Le langage s'inspire de la "lisibilité" du SQL et de la sémantique humaine du basic (bien que le langage BASIC des années 70 ait rapidement montré ses faiblesses à prendre en compte toutes les problématiques de la programmation).

L'idée prédominante étant néanmoins de s'écarter des syntaxes abscones des langages "système", conçus pour une sobriété extrême et une compacité maximale à une époque où on comptait les kilooctets disponibles.

Le jeu de primitives

Il s'agit tout d'abord de pouvoir prendre la main sur la "vie des objets métiers". Nous retiendrons donc tout d'abord les 3 opérations de manoeuvre des objets (CUD) du modèle CRUD comme essentielles :

* ADD * DELETE * UPDATE

[Retour à l'index du plugin](#) - [Retour à l'index des ensembles](#) - [Retour au catalogue](#)

From:

<https://docs.activeprolearn.com/> - **Documentation Moodle ActiveProLearn**

Permanent link:

<https://docs.activeprolearn.com/doku.php?id=local:moodlescript:designgoals&rev=1655899959>

Last update: **2024/04/04 15:52**

